House Games
PRESS START
ANO 2
EDIÇÃO
3
Asura's Wrath
アスラズ ラース
DmC
Devil May Cry
FINAL FANTASY XIII-2
E MUITO MAIS
NARUTO
ナルト 疾風伝
ナルティメットストーム
GENERATION

Editor:
Ricardo Alves

Distribuição Digital.

Redação:
Rua do Seminario, 222
Santa Efigenia
São Paulo - SP
email: revista@housegames.com.br

www.pressgames.com.br

A Redação

Ola Pessoal soua a House e estou aqui novamente para trazer a todos o melhor dos games e lançamentos e como prometido nesta edição teremos, classificados seção anime e continuaremos com nossa seção Retro.

Espero que todos gostem de nossas novidades, a sim e para completar temos a carta do mês você tambem pode participar mande-nos um email ou carta para nossa redação e mandenos sua opinião, critica ou elogio.

Bom é isso até mais.

House

Carta do Mês

Boa tarde!

**Venho mais uma vez parabenizá-los pelo excelente trabalho.
Gostei muito dos "reviews" dos novos jogos e do Max Payne 3,
que ainda será lançado. Algo que vocês podem utilizar como uma dica
(apesar de acarretar em mais trabalho pra vocês), é ao invés de só colocar o review
de um console sobre um jogo multiplataforma, colocar a pontuação do jogo
para todas as plataformas lançadas, já q pode haver algo de diferente entre um e outro.**

**Agora, algo q não achei legal, foi a escrita dos comentários da sessão retrô.
A idéia é maravilhosa, só achei estranho ler uma parte em inglês com a
tradução logo em seguida.**

Abraços!

Emerson Lucas

Enviado por Email.

Mande a sua tambem para: revista@housegames.com.br

Asura’s Wrath é um jogo de ação com estilo beat ‘em up e temática mitológica. Na produção da CyberConnect2 você encarna um “deus” traído que resolve se vingar de seus colegas de panteão.

O título empresa vários elementos típicos do gênero, como os combos, evolução de poderes e botões de ação contextual (quick time events). Apesar da comparação inevitável com God of War, Asura’s Wrath tem algumas diferenças relevantes e a sua jogabilidade é intimamente interligada a narrativa.

A trama busca inspiração na mitologia hindu e budista. Asura é um deus traído por seus colegas, que além de bani-lo do paraíso e destituí-lo de seus poderes, também sequestraram a sua filha.

Enraivecido, ele descobre que sua cólera pode ser transformada em força, que será usada para promover a derrocada dos deuses. A estética singular — com tons fortes e traços típicos dos mangás — garante cenas de alto impacto.

A jogabilidade apresenta alguma variedade, misturando momentos de pura pancadaria com sequências que parecem saídas de um rail shooter (como Sin & Punishment). Outro destaque é a escala colossal dos combates — um dos primeiros (e mais fracos) oponentes é maior do que planeta.

O eterno Goro, de Mortal Kombat, ensinou que fica muito feio ser um lutador apelão e destruir seus inimigos quando você tem mais braços do que ele. O que dizer então do pobre Asura, que precisa derrotar seus inimigos sem ter nenhum braço à disposição? Tem que ser muito competente.

No novo trailer de Asura's Wrath, o novo jogo de ação e pancadaria da Capcom, você confere como o protagonista se vira para vencer seus oponentes sem os membros superiores. É um misto de chutes, cabeçadas e malabarismo que provavelmente vai adicionar um tanto de desafio ao jogo, que compartilha um estilo semelhante à Devil May Cry e God of War.

Mas mais desafiador ainda seria se você, jogador, decidisse jogar sem as mãos. Deveriam nos oferecer uma conquista por isso.

Asura's Wrath (PS3, Xbox 360) chega em 21 de fevereiro de 2012.

お姉チャンバラZ カグラ
Onechambara Z Kagura

O Onechanbara (É uma série de jogos de ação desenvolvidos por Tamsoft para a série D3 Publisher 2000 da simples para o PlayStation 2 e mais tarde convertido em telefones celulares, Xbox 360 e Wii. O título é uma junção das palavras japonesas onee-chan (, Lit. "Irmã mais velha", mas também um coloquialismo para uma mulher jovem adulto) e chanbara (Luta de espadas").

Em 2008, um filme baseado na série de jogos foi lançado no Japão intitulado Onechanbara. 1 Um filme direto para DVD, intitulado O vórtice filme foi lançado em 2009.

A série OneeChanbara coloca os jogadores no controle de uma menina solitária (ou em jogos mais tarde, duas meninas com a capacidade de tag para fora) contra uma legião de mortos-vivos. Jogadores guia seus personagens através dos estágios, completando tarefas enquanto invadia através dos inimigos. Arma do personagem-torna-se progressivamente coberto de sangue, fazendo com que seus ataques a ser mais lento e infligir menos dano, mesmo ficando preso em inimigos se ficar muito ruim. Este é representado por um "medidor de Sangue", mostrando o quão sujo a arma é. Para evitar isso, os jogadores devem ativamente limpar sua espada para manter o medidor de sangue de encher.

Além disso, há também a "Blood Lust" metro. Como um personagem mata os inimigos, este medidor começa a preencher. Uma vez que o metro está cheio, o personagem vai entrar em um "frenesi de sangue". Isto dá ao personagem um aumento no poder de ataque, mas drena a saúde. Para se recuperar de um frenesi de sangue, o jogador precisa usar itens estátua, que são descartados pelos inimigos mortos. Além disso cada nível irá conter uma grande estátua. Indo para a grande estátua irá remover o frenesi de sangue e também recuperar a saúde perdida qualquer.

Ao contrário dos zombies estereotipada, a maioria dos undeads encontrados nesta série de jogos não são automaticamente morto por decapitação, alguns continuaria a atacar mesmo depois de perder seus torsoes superior. Este é brevemente explicada em Onechanbara: Bikini Zombie Slayers pela noção de que, enquanto seres humanos mortos devido à infecção com fluidos corporais dos mortos-vivos será zombified, a maioria dos undeads não são re-animated cadáveres, mas são apenas feitas por algum poder sobrenatural que os criaram a aparência semelhante aos seres humanos.

Em breve a série Onechanbara vai ganhar um novo jogo, que vai se chamar Onechanbara Z: Kagura e por enquanto foi anunciado apenas no Japão. Por enquanto a única novidade que conhecemos é que o jogo terá novas protagonistas, no lugar da Aya, Saki e Anna teremos Kagura e Saaya que são irmãs e vampiras.

Vamos ver como serão as novas personagens afinal a série é mais famosa principalmente pela Aya, afinal ela enfrenta os zumbis usando duas atanas e vestindo apenas um biquine, uma echarpe e um chapéu de caubói. Nas imagens abaixo podemos ver algumas imagens da Aya nos jogos anteriores.

Onechanbara Z: Kagura será lançado no final do ano e é exclusivo para o Xbox 360. Ele será o nono jogo da série Onechanbara, e o segundo a ser lançado para o Xbox 360

V
ARMORED CORE

Armored Core é um mecanismo baseado em série de jogos de vídeo desenvolvido pela From Software para o PlayStation Portable, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360 e plataformas de celular. Jogos Armored Core são Simulação Mecha / third-person shooters, em que os pilotos jogador uma mecha grande chamado de Armored Core, ou AC para breve. Armored Core de resposta é o décimo terceiro e último título da série, foi lançado no Japão em 19 de março de 2008.

Story elements vary widely throughout the series but gameplay is generally focused on the player character, acting as a mercenary, completing missions assigned by various in-game corporations and individuals. The player character uses their mecha to perform duties such as destroying enemy units/facilities or protecting a designated element from attack by opposing forces.

The game places a heavy emphasis on customization; the structure of the mecha the player uses in combat is standardized and modular, consisting of a number of interchangeable parts. The player composes their mecha from parts they obtain by finding them in missions, fulfilling certain requirements, or by buying them from an in-game shop. Money is earned by finishing missions; typically each mission has a set reward for its completion from which deductions are made based on damage taken, amount of ammunition used, and completion time. Certain missions also offer bonuses for completing optional objectives.

Certain games in the series offer additional part categories but the following are shared among all games:

Head (different heads feature different cameras that work in conjunction with the FCS)

Arms (used to hold various weapons, though full weapon-types exist as well)

Legs (four types exist: Quad legs, reverse-joint bipedal legs, tank types, and standard bipedal types)

Core (the mecha's 'torso' where the cockpit is situated)

Generator (the unit's power supply)

Boosters (increases mecha speed and enables flight when engaged)

FCS (Fire Control System; controls weapon targeting)

Arm and back weapons/units

Arm shields/swords

Anunciado em janeiro, "Armored Core 5" estava programado para sair no Japão ainda este ano para PlayStation 3 e Xbox 360. Entretanto, segundo a revista japonesa Famitsu, o jogo foi adiado para o ano que vem.

Algumas mudanças serão feitas no game, o Mechs, os robôs, que antes tinham 10 metros de envergadura, agora medem a metade.

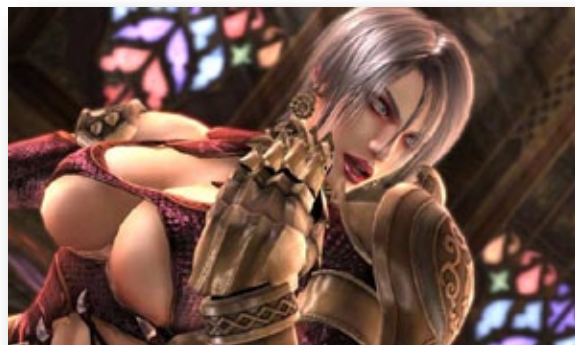
Abaixo temos o trailer de estreia de "Armored Core 5" para você entender melhor como o jogo funciona. Cá entre nós, se ele foi adiado no Japão,vamos esperar sentados para alguma data ocidental.

O jogo foi oficialmente anunciado pela Namco Bandai em 11 de maio de 2011 em seu Level Up conferência de imprensa em Dubai. [1] O jogo foi provocado a partir de 2010, onde Daishi Odashima, diretor do jogo, twittou que "SC está de volta!". In late April 2011, Odashima tweeted again saying "Hopefully I will be able to announce something mid May." [3] So far, 24 characters have been confirmed officially, Daishi Odashima confirmed on his twitter that the number of the characters in the game will be overall 30, so 6 characters remain to be confirmed. No final de abril de 2011, Odashima tuitou dizendo novamente: "Espero poder anunciar algo meados de Maio". [3] Até o momento, 24 personagens foram confirmados oficialmente, Daishi Odashima confirmou em seu Twitter que o número de personagens do jogo será total 30, para 6 caracteres continuam a ser confirmada.

Grandes mudanças para o jogo da série de grampo ter sido feito para SoulCalibur V. O "Critical Finishes" do jogo anterior não são mais, como é o Soul Gauge. Armor remains destructible but no longer has an indicator showing when it will break. Armadura permanece destrutíveis, mas não tem mais um indicador que mostra quando ele vai quebrar. A new gauge has been introduced that works similarly to the "super meters" found in other fighting games. Um novo indicador foi introduzido, que funciona de forma semelhante ao "metros super" encontrados em outros jogos de luta.

Charging this meter in combat allows the characters to execute "Brave Edge" and "Critical Edge" attacks (progressively more powerful strikes that also require more meter to execute). Carregamento este medidor em combate permite que os personagens para executar "Edge Brave" e "Critical Edge" ataques (ataques progressivamente mais poderoso que também requerem mais metros para executar).

Além do Run Way 8 (introduzido no título SoulCalibur primeiro), os personagens podem agora rapidamente contornar em torno de seu oponente com um duplo toque para cima ou para baixo.
The Guard Impact feature of the previous Soul series titles has been altered, now requiring holding away from the opponent and pushing horizontal slash, vertical slash, and kick together (as opposed to forward and guard). O recurso Impact Guard dos títulos anteriores da série Alma foi alterado, agora exigindo mantendo longe do adversário e empurrando barra horizontal, barra vertical, e chutar juntos (em oposição à frente e guarda). The Guard Impact will now repel any unblockable attack regardless of height, removing the need to anticipate the attack height of the aggressor. O Impacto da Guarda irá agora repelir qualquer ataque pode ser bloqueado, independentemente da altura, eliminando a necessidade de antecipar a altura de ataque do agressor. Guard Impacts require a segment of the Critical Meter to execute. Impactos da Guarda exigem um segmento do medidor Critical para executar. Parries have been removed from the engine entirely. Defesas foram retiradas do motor inteiramente.

A new defensive maneuver called "Just Guard" replaces the traditional Guard Impact technique. A nova manobra defensiva chamada "Guarda apenas" substitui a técnica tradicional Impact Guard. Using guard at the precise moment of an opponent's attack will result in a 'perfect' guard and considerably shorten the amount of delay that the character must wait before retaliating. Usando protetor no momento preciso de ataque de um oponente irá resultar em um guarda 'perfeito' e encurtar consideravelmente a quantidade de atraso que o personagem deve esperar antes de retaliar.

Final Fantasy XIII-2 Fainaru Fantajī cetim Tsu?) É um console de role-playing jogo de vídeo desenvolvido e publicado pela Square Enix para o PlayStation 3 e Xbox 360. Foi produzido pela Square Enix Departamento de Produção da primeira, com a ajuda de desenvolvedores externos tri-Ace. [1] [2] É uma sequela directa ao jogo role-2009 jogar, Final Fantasy XIII, a ter lugar três anos depois de seus eventos. Lightning, o protagonista do jogo original, desapareceu em um mundo desconhecido. Sua irmã mais nova Serah Farron, um personagem de retornar, e um jovem chamado Noel Kreiss tentativa de encontrar Lightning.

Como em Final Fantasy XIII, o jogo irá usar uma variação do sistema de Tempo Batalha Ativa (ATB) e do sistema de mudança de paradigma. O sistema irá tratar de questões com as utilizadas no jogo anterior. Haverá também um recurso que permite ao jogador controlar a dificuldade das batalhas. Durante as batalhas, os jogadores serão submetidos a eventos em tempo rápido chamado "Cinematic ação ", que lhes permita lidar mais danos aos inimigos e ganhar a mão superior em certas batalhas. o jogador pode domar monstros e usá-los como membros do partido em batalhas. Isto também leva a um novo "Feral Link" recurso que está sendo no jogo, como o jogador atacar um inimigo enquanto um monstro domado é do seu partido, a barra de ligação Feral enche e quando ele está cheio o jogador pode fazer seu monstro atual domada fazer um ataque especial sobre o inimigo através de um evento em tempo rápido.

Monstros já não vagueiam o mapa como em Final Fantasy XII e Final Fantasy XIII, que em vez aparecem aleatoriamente no campo quando o jogador chega perto [contradição]. Assim como os monstros aparecem na tela, um mostrador de relógio chamado "Relógio Mog" aparece no meio da metade inferior da tela e um anel vermelho circunda o personagem do jogador com um raio de cerca de 3 metros. A introdução desse recurso Relógio Mog concede ao jogador vários bônus (ou penalidades), dependendo do tempo que leva-los a entrar numa batalha com o inimigo

O jogador será apresentado com uma série de "árvores de diálogo" quando se fala de personagens não-jogadores (NPCs). Estas escolhas oferecer as coisas jogador diferente a dizer em cenas de determinada história e NPCs diferentes. O jogo contará com vários finais, mas estes não são afetados pelas decisões tomadas no Gatilho Live. O diretor Motomu Toriyama afirmou que o sistema de disparo Live é no lugar "mais para desfrutar de conversa, em vez de para a história de ramificação" e que os múltiplos finais serão afetados por um sistema diferente. A introdução do sistema de disparo Live é simplesmente permitindo que o jogador tem coisas únicas para dizer durante as cenas de história e conversas com NPCs. As seleções de diálogo também vai mudar cada vez que o jogo é jogado

Os jogadores serão apresentados com quebra-cabeças, como problemas em um vazio entre as dimensões. Quando resolve completamente o actual anomalia, eles serão capazes de resolver um paradoxo acontecendo no mundo real. As fendas temporais são compostas de um minigame minúscula em que os personagens principais deve atravessar uma sala de um lado para o outro em cima de plataformas em queda

A Historia Crux sistema permite aos jogadores saltar através de portais de tempo diferentes em todo XIII-2. Os jogadores irão ver uma mudança drástica com base em suas escolhas. Isso também vai para a múltiplos finais do jogo. Este sistema viagem no tempo acrescenta um elemento importante da jogabilidade não-linear. Ele permite aos jogadores viajar através de "espaço-tempo locais", que vão desde centenas de anos no futuro para centenas de anos no passado, permitindo-lhes voltar no tempo, a fim de explorar as possibilidades de enredo diferente em cada local. A elementos de jogo de viagem no tempo tem sido comparado com o role-playing games Chrono Trigger e Radiant Historia.

BINARY DOMAIN™

O produtor de Binary Domain, Masayoshi Kikuchi, acredita que o reconhecimento de voz do Kinect tornará a integração do jogador com os parceiros virtuais ou não mais naturais. Segundo ele, a utilização do periférico torna a jogabilidade muito mais dinâmica do que meras palavras na tela, usadas na hora de comandar seus companheiros.

Para ele, em entrevista ao site 360 Magazine, a utilização da função também torna o título mais emocional, pois o tom de voz do jogador também será reconhecido. Kikichi ainda pensa no futuro, sonhando com um game em que será possível conversar com os personagens controlados pela IA.

E se os jogos da série "Gears of War" tivessem uma generosa pitada de estratégia? Esta parece ser a premissa de "Binary Domain", game de ação e tiro da Sega para PlayStation 3 e Xbox 360 encabeçado por Toshihiro Nagoshi, o excêntrico produtor de "Monkey Ball" e "Yakuza".

Ambientado na década de 2080 em Tóquio, no Japão, o game coloca o jogador no comando de uma equipe de soldados, cada um especializado em diferentes tipos de armas. Cabe a você definir seus dois colegas, escolhendo dentre peritos em escopetas, rifles de precisão e mais.

Uma vez no campo de batalha, a lembrança imediata é de "Gears of War": é possível utilizar partes do cenário como cobertura durante os tiroteios contra os inimigos, robôs malvados.

Durante as batalhas, é possível dar ordens para seus colegas, mandando-os abrir fogo, cobrir o protagonista ou simplesmente se defender. Dependendo das consequências, os personagens podem passar a confiar mais ou menos no heroi, o que afeta diretamente a eficiência com que eles vão cumprir suas ordens.

Outro ponto bacana é que durante o caminho aparecem lojinhas, que permitem utilizar créditos adquiridos derrotando inimigos para comprar novos armas ou então melhorar os equipamentos do trio.

O jogo coloca o jogador em um grupo enviado para o Japão após os ataques de robos descontrolados (Matrix manda aquele abraço) esse trailer é mais focado no que você pode encontrar por lá e como é o clima tenso do mundo por causa dos ataques robôticos.

Pancadaria de "BlazBlue" ganha edição definitiva no PS Vita e consoles de alta definição.

Na arena dos jogos de luta, o PlayStation Vita conta com bons títulos já em seu acervo de lançamento: "BlazBlue Continuum Shift Extend", por exemplo, é a versão definitiva do game da Arc System Works.
"Extend" adiciona mais modos de jogo para "BlazBlue Continuum Shift" e traz também todos os extras lançados para o jogo anterior, quando de seu lançamento para os consoles PlayStation 3 e Xbox 360.

Um novo lutador ingressa no panteão da série em "Extend": Relius Clover, alquimista capaz de conjurar outro personagem para auxiliar no combate por tempo limitado. Ambos os personagens podem aplicar longas sequências de combos atuando em conjunto.

No PlayStation Vita, "BlazBlue Continuum Shift Extend" traz a opção de transferir o progresso do modo História para o PlayStation 3, e vice-versa.

A Limited Edition inclui o jogo, um artbook, o cd “Limited OST” e um calendário 2012! O preço? U$ 59,99, 20 dólares a mais que sua versão normal (U$ 39,99). Ambas as versões serão lançadas no dia 14/02/2012, mesma data de lançamento do PSVita americano!

A produtora aproveitou para dizer que serão incluidas duas estórias bónus, a "Sector Seven" and "Academy", que dá aos jogadores a possibilidade de se inteirarem das duas facções principais do universo de BlazBlue. Outra das coisas que irão estar de regresso serão o "Teach me Miss Litchi" e "Help Me Prof. Kokonoe".

Por fim, BlazBlue Continuum Shift Extend terá novas estórias para Makoto Nanaya, Valkenhayn R. Hellsing, Platinum The Trinity e Relius Clover.

FARCRY3

Durante a última E3 um dos jogos que deixou uma ótima impressão entre os gamers foi Far Cry 3. O jogo de tiro em primeira pessoa da Ubisoft mostrou gráficos muito bonitos, ainda mais se considerarmos que se trata de um título de mundo aberto, o que por sinal possibilitará ao jogador realizar as missões de maneiras bastante distintas.

No entanto, a demonstração apresentada na feira era uma versão rodando no PC e com a diferença de poderio entre os computadores atuais e os consoles ficando cada vez mais evidente nos jogos, logo começaram as especulações de que o novo game poderia não ficar visualmente tão interessante no Xbox 360 e Playstation 3, mas Jamie Keen, game designer responsável pelo jogo, tratou de garantir que não há motivos para tanta preocupação.

"O PC possui muito mais poder – ou pode possuir mais poder – então há muito mais o que podemos fazer nele. Isso não significa dizer, 'Vamos nos esforçar com a versão para PC e deixar os consoles para trás.' Iremos tirar o máximo que pudermos dos consoles

Quando finalmente revelarmos como as versões para consoles se parecerão, acho que as pessoas ficarão surpresas. Sim, haverá diferenças, mas não serão tantas quanto as pessoas esperam. Então as diferenças existirão, mas nós certamente trabalharemos o mais duro possível para diminuí-las."

Para Keen, uma das principais vantagens do desenvolvimento é que a engine utilizada será a mesma do Far Cry 2, o que lhes permitiu conhecer melhor a ferramenta e aperfeiçoa-la, nos levando a crer que este novo capítulo da franquia tem tudo para se tornar um dos mais bonitos FPSs do mercado.

Segundo um dos diretores do projeto, Far Cry 3 deve ter um mundo 10 vezes maior do que o dos seus antecessores e muito preenchido e denso.

Você já jogou Far Cry ou Far Cry 2? O que achou da experiência? Enorme o mundo dos games né? Segundo Jason VandenBerghe, um dos diretores de Far Cry 3, vocês podem esperar por muito mais no novo título da franquia.

“Olhe para as vistas e a escala de Far Cry 1 e 2, pegue-as e mutliplique por 10. Nós queremos fazer ainda mais – nós estamos focados em pegar essa escala e fazê-la densa, então em cada esquina terá algo para descobrir ou ver. Nós nos perguntamos: se não tiver ninguém pra atirar no game, poderia continuar divertido?”

"...as aspirações são enormes. Estamos criando um título monstro com Far Cry 3, nos propusemos a fazer algo que você não poderá se decepcionar."

"Você pode esperar uma experiência de um grande shooter, e muita diversão em um mundo aberto, onde você encontrará inimigos insanos. Nós vamos lhe entregar lugares legais para explorar e coisas interessantes para fazer com uma vasta gama de armas e veículos para uso. Nós estamos acrescentando momentos de muita emoção que estamos ansiosos para compartilhar com você."

"Queremos garantir que, se você jogar no PlayStation 3 terá um aspecto incrível e se você jogar no Xbox 360 também terá um aspecto incrível e parece genial e que tenha um aspecto fantástico", disse o executivo.

DmC Devil May Cry

Título surge como uma espécie de reboot da série e traz uma versão de Dante totalmente repaginada

A edição deste ano da Tokyo Game Show está apenas no início e Devil May Cry 5, um dos primeiros títulos apresentados no evento, já causa uma grande discussão na internet.

Sob responsabilidade da desenvolvedora Ninja Theory, a mesma de Enslaved, o título faz parte dos planos da Capcom para revitalizar a franquia DMC. O quinto título surge como uma espécie de reboot da série ou uma versão mais "ocidentalizada".

A grande polêmica está na repaginação completa do visual de Dante, protagonista da série. Ele perdeu os tradicionais cabelos brancos, substituídos por fios pretos, e está com aparência muito mais jovem.

O novo Dante tem um quê de rock star e emocore, principalmente pelo corte de cabelo e o cigarrinho no canto da boca. A reestilização do personagem incomodou muito dos fãs mais old school de Devil May Cry.

Polêmicas à parte, o game ainda não tem data de lançamento definida, mas terá versões para PlayStation 3 e Xbox 360.

Criador da série critica o novo Dante

Com o anúncio do novo Devil May Cry 5 a Capcom chocou muitos fãs da série, tudo isto devido à nova versão de Dante.

Alguns dos fãs falaram com Hideki Kamiya, o criador da série, no twitter e tentaram saber o que ele achava deste novo Dante.
Kamiya respondeu às mensagens dos fãs e disse que tem saudades do antigo Dante. Kamiya disse também que está triste desde que Dante o deixou.

Diferenças de Alguns Jogos da Série.

Devil May Cry introduced the 'style!' Devil May Cry introduziu o 'estilo!' meter and ranking, encouraging players to attack continuously while avoiding damage. metros e classificação, os jogadores incentivando a atacar de forma contínua, evitando danos.

Devil May Cry 2 introduced the ability to perform combination attacks in mid-air and an evasion button. Devil May Cry 2 introduziu a capacidade de realizar ataques combinados, em meados de ar e um botão de evasão. It also introduced a weapon-change button, so the player could cycle through ranged weapons without switching to the inventory screen. Ele também introduziu um botão de arma de mudança, de modo que o jogador poderia percorrer armas de longo alcance sem mudar para a tela de inventário.

Para PlayStation 3, sofrerá um pequeno atraso para o mercado ocidental. O game estava programado para chegar às prateleiras em 17 de fevereiro na Europa, mas o lançamento foi adiado para meados de março. A editora Namco Bandai não divulgou uma razão oficial para o atraso. Enquanto isso, o game já está disponível no Japão e recebe, nesta semana, mais um personagem jogável por download.

O novo guerreiro é Radamanthys de Wyvern, espectro e Juiz de Hades – como é conhecido no desenho animado Cavaleiros do Zodíaco. O espectro chega para os jogadores japoneses em 18 de janeiro e custará cerca de R$ 15. O personagem poderá ser usado nos modos extras do game, como arenas e multiplayer. Este já é o quarto pacote extra que o jogo recebe no país.

Saint Seiya: Sanctuary Battle adapta a famosa Saga do Santuário do popular anime, que há mais de 15 anos mexe com fãs no mundo inteiro.

A aventura é focada nos Cavaleiros de Atena, que têm a missão de atravessar as 12 Casas do Zodíaco, enfrentando os Cavaleiros de Ouro, para salvar a deusa que sofreu traição do Mestre do Santuário. O game é repleto de batalhas contra dezenas de inimigos na tela, além de combates um contra um e suporte a multiplayer

Recentemente, foi confirmado que o jogo será lançado oficialmente no Brasil com legendas em português. Ainda não há informações sobre preço ou datas nacionais.

UM POUCO SOBRE OS CAVALEIROS

Conhecido nos países lusófonos como Os Cavaleiros do Zodíaco, é uma série japonesa (anime e mangá), de grande sucesso no mundo durante a década de 1990 e também a responsável pela divulgação dos animes no Brasil. Conta a história de jovens guerreiros guiados pelas constelações, protectores da deusa da sabedoria, da paz e da guerra.

A série exibida na TV é uma adaptação do manga de mesmo nome criado por Masami Kurumada. A primeira exibição ao público foi feita pela Toei Animation no Japão na TV Asahi, no dia 11 de Outubro de 1986.

Saint Seiya começou a ser conhecido no ocidente como Os Cavaleiros do Zodíaco, nome que recebeu ao ser exibido na França como Les Chevaliers du Zodiaque.

A série foi originalmente exibida em Portugal pelo Canal 1 da RTP entre 13 de Setembro de 1992 e 30 de Maio de 1993, na sua versão original japonesa e sem genérico de abertura ou encerramento. A exibição da série acabou por ser prematuramente cancelada, com apenas 36 episódios, por alegadas queixas relacionadas com o seu conteúdo violento da parte de pais. Embalada pelo estrondoso sucesso de Dragon Ball Z, a SIC iniciou a transmissão de uma versão portuguesa da série em 19 de Setembro de 1999 a SIC, exibindo todos os episódios à excepção do 37. A passagem da série pela SIC foi marcada pela constante mudança de horário, que começou aos domingos pelas 12 horas, passou para terças e quintas às 9 horas e tendo acabado nesses dias às 7:30 da manhã. Desde 2009, o canal Animax tem transmitido a versão japonesa com legendas.

No Brasil, a série começou a ser exibida pela extinta Rede Manchete entre 1º de Setembro de 1994 a 12 de Setembro de 1997 (voltando para uma última exibição em 1º de Janeiro de 1998) e estava sendo represada pelo Cartoon Network na TV paga desde o dia 1º de Setembro de 2003, pela Band na TV aberta desde o dia 5 de Julho de 2004 e pela Rede 21 (atualmente mudou o seu nome para PlayTV), UHF, desde o dia 22 de Agosto de 2005. Em 30 de Junho de 2010 voltou a ser exibida pela Band em TV aberta, com transmissão restrita para São Paulo.

TAMBORÉ

CENTRO

NOVA LOJA MOOCA

Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo
Tel: 3326-0045
Horario de Funcionamento:
Seg a Sex: 9h as 18:30h
Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri
Tel: 3581-0393 / 3581-0394
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h

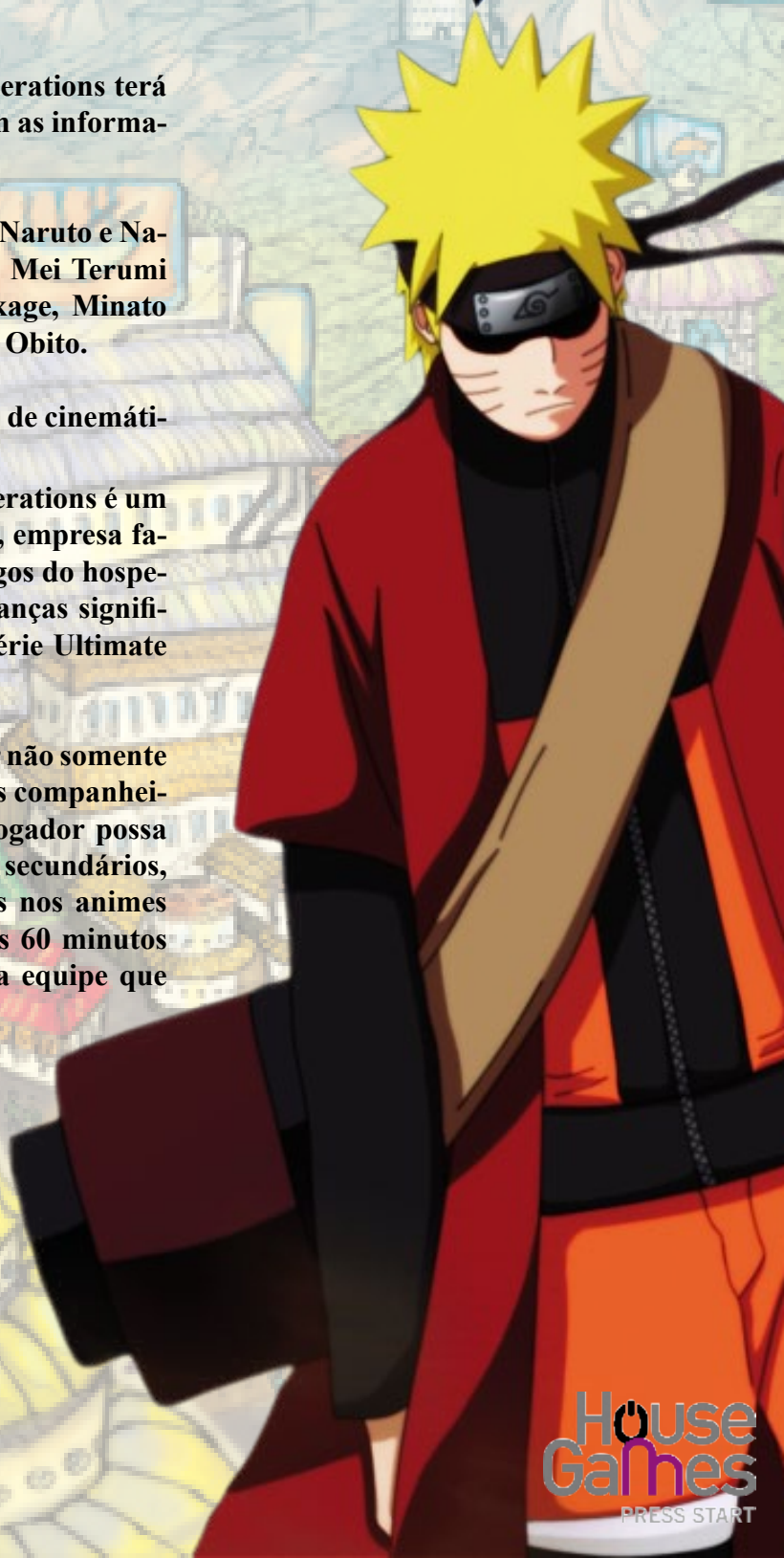
Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations terá mais de 70 personagens jogáveis, de acordo com as informações da revista Famitsu.

Os jogadores poderão escolher personagens de Naruto e Naruto Shippuden como Ay the Fourth Raikage, Mei Terumi the Fifth Mizukage, Onoki the Third Tsuchikage, Minato the fourth Hokage bem como Young Kakashi e Obito.

Para além disto, o jogo terá mais de 60 minutos de cinemáticas anime criadas pelo Studio Pierrot.

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations é um jogo de luta desenvolvido pela CyberConnect2, empresa famosa por ter trabalhado em diversos outros jogos do hospedeiro da Kyuubi. Desta vez, o título traz mudanças significativas em relação aos dois outros títulos da série Ultimate Ninja.

Primeiramente, temos a chance de acompanhar não somente a história do ninja Naruto, mas também de seus companheiros. Isso porque Generations permite que o jogador possa desfrutar do modo Story com os personagens secundários, conferindo eventos que jamais foram exibidos nos animes ou mangás. E o melhor: tudo regado por mais 60 minutos de conteúdo em anime, concebido pela mesma equipe que trabalha nos episódios televisivos.

Além disso, o título trará a união dos dois arcos da franquia. Ou seja, teremos Naruto em sua fase infantil e também adolescente, conforme a era Shippuden. Com isso, o jogo oferece uma das maiores listas de personagens jogáveis da história dos jogos da série. "E lá vem mais um jogo da série Naruto". Provavelmente, é isso que muitos gamers que não são fãs do ninja dirão ao conferir Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations. Mas, felizmente, o título surpreenderá até mesmo quem não acompanha a franquia e também àqueles que já estão cansados da fórmula tradicional, concebida pela desenvolvedora CyberConnect2.

Em Generations, teremos uma verdadeira revolução. Um esquema de jogabilidade repleto de aprimoramentos e, talvez a melhor parte, uma trama que traz informações jamais encontradas em animes ou mangás dessa galera de Konoha. Tudo indica que teremos o melhor jogo da série até o momento. Confira!

Uma das sacadas mais interessantes do título é a união de dois arcos da franquia. Os jogadores terão ao seu dispor lutadores do primeiro arco da série, que traz os personagens ainda em sua fase infantil, e também os guerreiros da era Shippuden, no qual Naruto e seus colegas já estão adolescentes.

BLEACH: SOUL RESURRECCIÓN

O jogo Bleach: Soul Resurrection, que é conhecido no Japão como Bleach: Soul Ignition está confirmado para os EUA e Europa.

Este título vem a adicionar mais um exclusivo à extensa lista que o console Playstation 3 já dispõe e também marca a entrada da franquia para consoles em alta definição.

O jogo Bleach: Soul Resurrection terá mais de 21 personagens jogáveis, gráficos em cell-shadding e vários modos que inclui também um modo história, habilidades especiais e muito mais.

O jogo será o primeiro da série Bleach para Playstation 3 e será um jogo de luta, em que será possível que o jogador ande livremente pelo cenário. O enredo do jogo vai focar toda a saga Arrancar.

A NIS é a publicadora do jogo no ocidente e a data de lançamento está previsto para dia 23 de Junho no Japão, 2 de Agosto nos EUA, e Setembro na Europa.

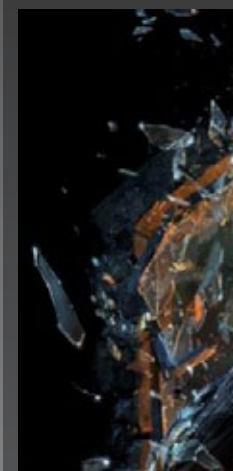
Grafico: 8,0
Som: 7,5
Jogabilidade: 8,5
Diversão: 7,0

O jogo Bleach: Soul Resurrection, que é conhecido no Japão como Bleach: Soul Ignition está confirmado para os EUA e Europa.

Este título vem a adicionar mais um exclusivo à extensa lista que o console Playstation 3 já dispõe e também marca a entrada da franquia para consoles em alta definição.

A NIS é a publicadora do jogo no Ocidente e a data de lançamento está previsto para Agosto nos Estados Unidos e Setembro na Europa. Muito provavelmente será em datas muito próximas, sendo ao término de Agosto e início de Setembro.

O jogo Bleach: Soul Resurrection terá mais de 21 personagens jogáveis, gráficos em cell-shadding e vários modos que inclui também um modo história, habilidades especiais e muito mais.

CRYSIS 2

Há 3 anos, militares armados com uma Nanosuit de última geração, impediram o que parecia ser o início de uma invasão alienígena. Mas recentemente, nos Estados Unidos, desastres naturais começaram a acontecer como pragas. E há poucos dias, um vírus de força destrutiva está corroendo as pessoas da ilha de Manhattan, em Nova York.

Os militares enviados para lá, estão sendo incrivelmente violentos. E eles não estão sabendo lidar com o pior: a verdadeira invasão alienígena. Que não somente vem do espaço, mas sim de dentro da própria Terra.

O único capaz de impedir tudo isso é Alcatraz, protagonista do jogo. Armado com a última Nanosuit existente, Alcatraz irá enfrentar militares corruptos e alienígenas poderosíssimos para defender o que sobrou de Nova York.

Crysis 2 é a continuação do aclamado jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) desenvolvido pela Crytek, a empresa alemã responsável por FarCry. Assim como seu antecessor, o game chama a atenção pela sua beleza gráfica, concebida com a CryEngine 3.

Nanosuit, é uma extremamente versátil e poderosa armadura de batalha originalmente desenvolvida na intenção de permitir que os seres humanos possam operar em ambientes (nucleares especificamente) que de outra forma, ser potencialmente letais. Isto foi permitido através da capacidade do naipe de adaptação e de absorção de energia em várias formas por meio de calor e radiação. Além disso, CryFibril do traje (músculo artificial) tornou-se possível para o aumento da Nano-bot, com poder físicos sobre-humanos. Estes fatos são o auge, e tecnologicamente mais avançada equipamento descobriu dentro de mãos humanas, capaz de rivalizar até mesmo tecnologia alienígena

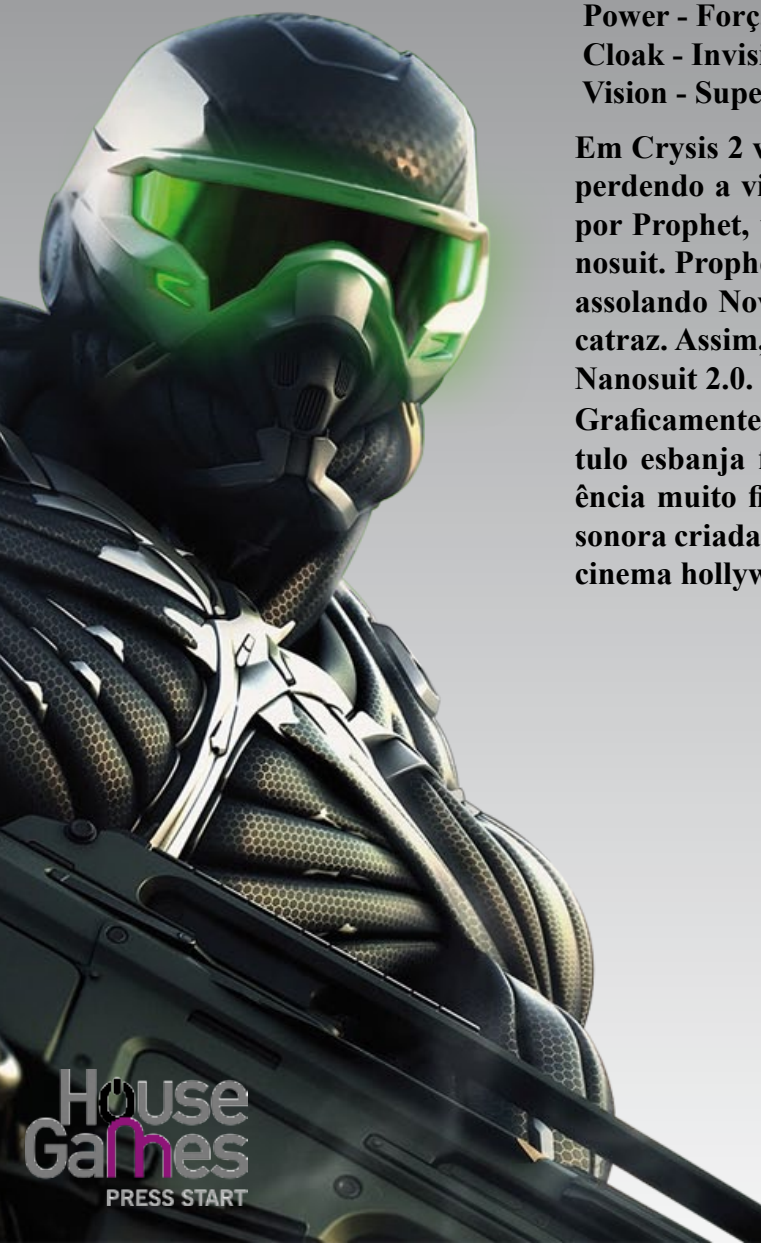
Graficos: 9,5
Som: 9,5
Jogabilidade: 9,5
Diversão: 9,5

A função principal das nanosuits são a sua capacidade de dedicar o seu fornecimento de energia para uma função específica que finalmente aumenta e melhora muito a certas propriedades do traje.

A Nanosuit é composta por quatro modalidades, que são equilibradas pela rapidez com que empobrecem o processo de reserva de energia. Elas são:

Armor - Armadura
Power - Força bruta, velocidade e agilidade
Cloak - Invisibilidade
Vision - Super Visão

Em Crysis 2 você encarna Alcatraz, um Marine que acaba quase perdendo a vida ao lado de seus companheiros, mas é resgatado por Prophet, um dos últimos supersoldados a usar a famosa Nanosuit. Prophet é mais uma das vítimas do terrível vírus que vem assolando Nova York, e acaba depositando sua confiança em Alcatraz. Assim, você recebe uma nova missão e também a lendária Nanosuit 2.0.

Graficamente, Crysis 2 também espanta por sua qualidade. O título esbanja filtros e efeitos de qualidade, criando uma experiência muito fiel à realidade. Tudo isso acompanhado pela trilha sonora criada por Hans Zimmer, um dos maiores compositores do cinema hollywoodiano.

Graficos: 7,0
Som: 7,5
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 8,0

No More Heroes: Heroes' Paradise é um port de No More Heroes, lançado originalmente para Nintendo Wii, que chega exclusivamente PlayStation 3. O título foi criado por Suda-51, um dos designers nipônicos mais respeitados da atualidade e conhecido por trabalhos como Killer7 e Shadows of the Damned.

A versão para PlayStation 3 é praticamente igual ao título original, mas com alguma novidades extras que apimentam ainda mais a experiência. A trama, contudo, continua essencialmente a mesma: o jogador encarna Travis Touchdown, um "viciado" em animes e luta livre que decide se tornar um assassino profissional para ganhar a vida.

Em termos de jogabilidade, o título oferece duas opções. Uma delas é a tradicional, no qual você utiliza o DualShock em um esquema semelhante a qualquer outro jogo de ação em terceira pessoa. Contudo, também é possível utilizar a combinação Move Controller e Navigation Controller, os controles sensíveis a movimentos da Sony que geram uma experiência bem parecida com o que vimos no Nintendo Wii

Paradise ainda traz novas modalidades para o game, como é o caso da Score Attack. Aqui, o jogador tem a chance de enfrentar novamente os chefões da campanha do título, com o simples objetivo de coletar pontos e assumir a primeira posição no ranking. Há ainda o modo Very Sweet, que deixa as musas do game um pouco mais "calientes".

No More Heroes é provavelmente uma das franquias mais singulares da atual indústria de games. Quer dizer, com ou sem controles sensíveis a movimentos e gráficos em alta-definição, você pode acompanhar assassinatos excessivamente sangrentos em um estilo gráfico tão absurdo quanto genial — homenagem clara às escolas mais clássicas de animes e aos antigos filmes de samurais. Mas sempre é possível tornar as coisas um pouco mais interessantes, certo?

De fato, se executar com as mãos movimentos que escandalizariam uma natureza mais puritana enquanto dilacera centenas de inimigos visualmente recauchutados faz o seu estilo, então No More Heroes: Heroes' Paradise pode ser o seu jogo. Para quem não conhece, trata-se aqui do mesmo título excelente que deu as caras para o Wii com o nome de No More Heroes 2, e que ganha agora alguns adereços para convencê-lo que a experiência também pode ser válida no PlayStation 3.

Para convencê-lo disso, a Konami não apenas aparou as arestas do jogo original, mas também acrescentou replays, combates extras contra chefes — obviamente um dos pontos altos da série — e mesmo um modo extra com suporte online.

Entretanto, adereços à parte, é impossível não levar em conta o fato de que se trata exatamente do mesmo jogo lançado para o Wii. Dessa forma, caso você já tenha se colocado nos sapatos do fã de luta livre e animes Trevis Touchdown em NMH2, é pouco provável que exista algo aqui capaz de chamar novamente a sua atenção. Aos demais, talvez alguns detalhes ajudem a decidir se Heroes' Paradise é apenas fruto da famosa excentricidade do controverso Suda51... Ou se pode ser também bastante divertido

Impossível deixar de notar como a historia do emblemático Travis Touchdown se mantém completamente atual. A trama não poderia ser mais simples e nonsense: o seu "herói" aqui é um fanático por luta livre e animes que ganhou uma katana e agora luta para se tornar o assassino número um do planeta. Para isso, ele precisará confrontar dez rivais terríveis em uma sequência homicida cheia de glórias, tiras engraçadas e visuais caricatos. Não tem como ser melhor.

No More Heroes é um bom exemplo de como uma boa história pode justificar uma boa jogabilidade. Em outras palavras, a destruição dos dez assassinos mais proeminentes do globo — pressuposto da trama — é representada por batalhas nada menos do que épicas.

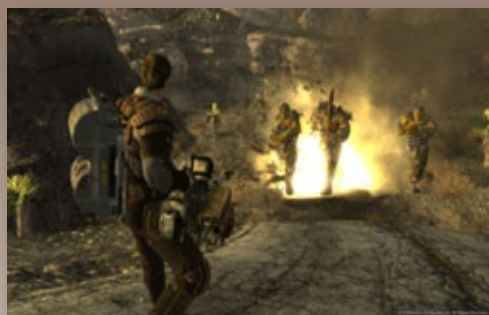
De fato, para os menos treinados, um aviso: esqueça os chefões grotescos e condescendentes dos jogos modernos. Os assassinos aqui não dão trégua e provavelmente vão ocasionar vários calos — ou problemas nas articulações... O que vier primeiro — antes que você consiga ir adiante.

Ademais, cada chefão aqui tem não apenas um estilo de luta completamente distinto, mas também um background interessante. Basta assistir às animações para entender que o sujeito não está na lista dos "dez mais" por acaso — é claro que as cenas de corte também são bons momentos para um humor tipicamente Suda51.

A primeira cena de Heroes' Paradise deixa claro o porquê do selo "Mature" em NMH. Mal Travis chega à mansão do seu primeiro oponente, e dois sujeitos são largados sem cabeças para trás. Sim, isso é conteúdo para jogadores mais velhos.

Entretanto, é impossível não perceber certa parcela de "imaturidade" nas poças de sangue deixadas para trás, nos sujeitos fatiados ao meio e nas músicas nonsense que ambientam as fases. Trata-se do estilo característico de NMH, e isso, é claro, também pode ser encontrado aqui.

Fallout: New Vegas é um RPG pós-apocalíptico para computadores e consoles desenvolvido pela Obsidian Entertainment e publicado pela Bethesda Softworks. Sendo que New Vegas não é uma sequencia direta do Fallout 3, usa o mesmo motor gráfico, o Gamebryo. O jogo foi desenvolvido pelas mesmas pessoas que trabalharam nos jogos anteriores da série na Black Isle Studios. A história do jogo se passa em Las Vegas pós-apocaliptica, que passou a se chamar New Vegas depois da Grande Guerra. Fallout: New Vegas foi lançado em 19 de outubro de 2010 para PC, Xbox 360 e Playstation 3.

Fallout: New Vegas foi anunciado em 20 de abril de 2009 em uma conferência da Bethesda em Londres[1]. As primeiras informações oficiais foram divulgadas em fevereiro de 2010 na revista PC Gamer. Um trailer cinemático foi lançado no mesmo mês. Mais tarde, algumas previews afirmaram que o jogo estava previsto para outubro de 2010.

O jogo se passa em Las Vegas pós-apocalíptica, em uma visão retro-futurista. Las Vegas foi atingida durante a Grande Guerra entre os Estados Unidos e a China, que causou um ataque nuclear no dia 23 de Outubro de 2077 com uma duração de apenas duas horas, mas o suficiente para causar uma massiva destruição. Antes da Grande Guerra, houve a Guerra dos Recursos, que causou o colapso das Nações Unidas, uma praga de vírus paranóia nos Estados Unidos e fez com que o Canadá fosse anexado pelos americanos.

A cidade de Las Vegas passou a ser chamada de New Vegas. Ao contrário do que se pensavam, New Vegas não foi atingida diretamente pelas bombas nucleares, o que ajudou na reconstrução e fez com que muitas estruturas permanecessem intactas, parte da vegetação continuasse viva e o céu azul e limpo. A represa Hoover Dam continuou funcional e passou a ser usada para fornecer eletricidade e água para boa parte da região, mas também passou a ser disputada por várias facções militares e criminosas.

A história sucede algumas partes da história do Fallout e Fallout 2, mas não tem nenhuma ligação com o que aconteceu no Fallout 3.

Graficos: 8,0
Som: 9,0
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 9,0

Fallout: New Vegas acontece no ano de 2281, 4 anos depois dos eventos do Fallout 3 e 39 anos depois dos eventos do Fallout 2. A New California Republic é a principal facção do jogo, e está em uma guerra que envolve a Caesar's Legion e os habitantes locais de New Vegas. As duas facções do jogos estão disputando domínio de território e pelo controle da represa Hoover Dam. Os Super Mutantes e os habitantes locais de New Vegas também travam uma guerra por território, continuando a velha guerra entre Humanos e Super Mutantes.

O jogador joga com um mensageiro, que foi deixado em um cemitério abandonado depois de levar um tiro, que na beira da morte, foi socorrido por um robô chamado Victor, e foi levado para a casa de um doutor chamado Mitchell, que acabou salvando sua vida.

O sistema SPECIAL retornou, e influencia de um modo mais direto e significante durante o jogo. Assim como no Fallout 3, é possível selecionar um perk cada vez que avançar de nível com seu personagem. Também é possível selecionar Traits.

O modo Hardcore é um modo opcional que deixa o jogo mais realista e muito mais desafiador. Nesse modo, o personagem do jogador pode sofrer desidratação ou morrer de sede se não tomar água regulamente, e a cura por Stimpaks e comida será feita ao longo do tempo, ao invés de instantaneamente. Completar o jogo no modo Hardcore irá render uma recompensa (conquista ou troféu) especial para você.

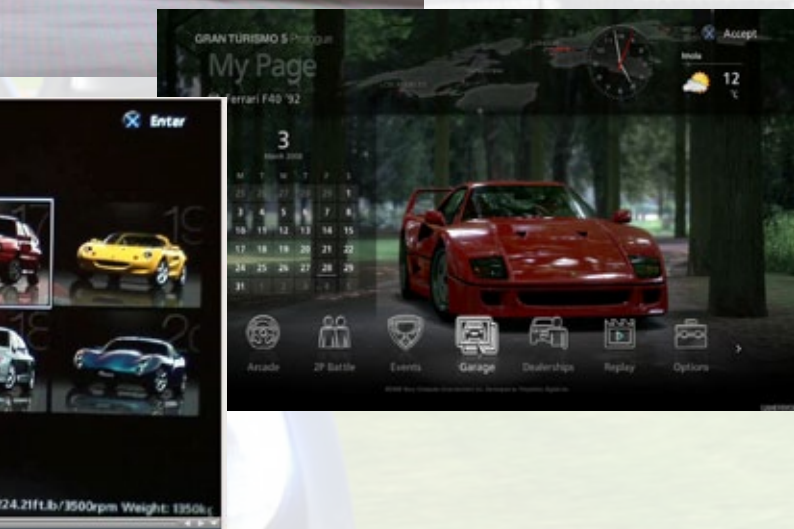
O jogo também tem uma câmera dinâmica que mostra um acerto fatal em câmera lenta, passando uma sensação parecida do modo V.A.T.S. durante combates em real para o jogador.

O Vault-Tec Assisted Targeting System, ou VATS, é um sistema de combate que pausa o jogo e permite selecionar uma diferente parte do inimigo na tentativa de acertá-lo, assim como no Fallout 3. Durante um combate em tempo real, é possível ativar o VATS e o jogo irá ser pausado, onde será possível definir, de uma foram estratégica, diferentes partes de todos os inimigos no campo de visão do jogador para acertar. Durante os combates em tempo real, é possível aumentar e diminuir o zoom das armas com mira de alto alcance, ao contrário do Fallout 3 onde não era possível aumentar o zoom das armas do tipo.

Uma das novidades no modo VATS são os golpes especiais que podem ser aplicados com armas brancas, como um chamado "Fore!" usando o taco de golf. Outra novidade é que agora o jogador pode ser avisado caso o inimigo tenha uma resistência de dano muito alta, quando um escudo vermelho aparecer ao lado da saúde do inimigo no modo VATS ou durante combates em tempo real. Desse modo o jogador pode, estrategicamente, escolher outra arma ou atirar em uma parte especifica do inimigo (como nos braços para piorar sua mira).

Gran Turismo 5 é o quinto jogo da série Gran Turismo, desenvolvido pela Polyphony Digital. Ele será a primeira das principais séries de recurso à última geração da consola Sony PlayStation, a PlayStation 3. Gran Turismo 5 será o sucessor de Gran Turismo 5 Prologue, e o terceiro jogo da série no PlayStation 3.

Segundo os desenvolvedores, o jogo terá os recursos de Gran Turismo 5 Prologue e outros novos, como física melhorada, corridas noturnas, danos externos a todos os veículos disponíveis, capotamentos, novos locais de corrida como Madri e Roma, comunidade online, carros da NASCAR, tecnologia 3D (necessário(s) equipamento(s) à parte), diferentes condições climáticas, entre outros. Haverá ainda duas classes de veículos: premium (com mais de 200 carros) e standard (com mais de 800). De acordo com o site oficial da série nos Estados Unidos, os carros premium, além de serem modelados com mais precisão que os standard, oferecerão também visão do seu interior (cockpit), a partir da qual será possível notar danos como deslocamento do painel. O jogo seria lançado no dia 2 de novembro, mas foi adiado por motivos desconhecidos. Uma das hipóteses é a de que uma firmware recém-lançada e potencialmente mais segura que a predecessora para o console PS3 teria provocado o atraso, já que os desenvolvedores do jogo tiveram de atualizar o produto de última hora. Gran Turismo 5 já tem uma nova data oficial de lançamento: dia 24 de novembro na Europa e nos EUA.

Gran Turismo 5 é o primeiro jogo da série a apresentar um modelo de dano, com variações de dano dependendo se um veículo é um "Standard" ou "Premium" e variações do tempo, que são apresentados apenas em circuitos selecionados. Além disso, novos efeitos visuais estão presentes, incluindo marcas de derrapagem dinâmica, a poeira e a capacidade para os motoristas a piscar os faróis. Um editor de curso foi adicionado que permite ao jogador criar novos circuitos usando ferramentas que gera aleatoriamente peças de acordo com certas especificações jogador seleciona, incluindo a quantidade de curvas, a hora do dia e a quantidade de setores.

O jogo conta com 1.031 carros. Lamborghini e Bugatti fazem sua primeira aparição no jogo, após fazerem sua aparição no Gran Turismo PSP. Os carros no GT5 são separados em duas categorias, "Standard" e "Premium". Standard carros possuem faróis padrão, e modelagem de danos de base. Além disso, os carros convencionais apresentam pontos de vista da câmera interior simplificado. Os carros Premium tem recurso de faróis e luz alta / baixa, vista detalhada da câmera do interior, e danos detalhados.

De acordo com informação pela Sony em seu site oficial, o jogo tem 20 locais e 70 variações. Durante os eventos promocionais têm enfatizado em determinados circuitos que foram importantes no desenvolvimento de Gran Turismo 5 , como o circuito de rua em Madrid (Curso do Sol), o circuito de Roma , bem como o circuito rally em Toscana. Também tem grande importância para a inclusão da pista de testes da Top Gear nesta versão.

Dica dos leitores: No começo do jogo, suba de nível mais rápido completando os "Special Challenges" já que eles dão mais créditos e experiência que as corridas tradicionais.
Dica dos leitores: Perdendo os cabelos na corrida de Kombis na pista do Top Gear? Ignore o traçado sugerido e tente isso: freie na Wilson. Vá por dentro na Chicago e use o freio. Vá por dentro na Hammerhead e use o freio de novo, aí corte a curva quando começar a virar à direita, então pise fundo até chegar à Bacharach. Comece da parte de fora do traçado, não corte para dentro a ponto de sair da pista, mas chegue perto disso, e use os freios de leve e alivie o acelerador pela Gambon e… "across the line"! Lembre-se que caso você bata em outro carro ou dê uma de Tom Cruise será desclassificado. Depois de algumas tentativas você deve conseguir passar todos em uma volta.

Dica dos leitores: Para conseguir o troféu "Penniless" (sem trocado), compre um Daihatsu Copen Active Top e logo em seguida compre um kart. Lembre-se de fazer isso ANTES de comprar outros carros ou correr, de outra forma, ficar sem dinheiro vai ser uma tarefa muito mais difícil.

Dica dos leitores: Após terminar os testes de habilitação, desligue as músicas de fundo (User BGM) e as músicas nas corridas (Race BGM) para liberar um pouco da memória. Acredite, o jogo vai agradecer.

A Capcom confirmou para o dia 15 de novembro o lançamento de "Ultimate Marvel vs. Capcom 3", nova edição do game de luta que une as personagens das franquias da produtora com heróis da empresa de histórias em quadrinhos. O jogo está em desenvolvimento para o PlayStation 3 e o Xbox 360 e será lançado em disco, do mesmo modo que "Super Street Fighter IV", pelo preço previsto de US$ 40.

O game terá 12 novos lutadores. Entre os anunciados estão o Motoqueiro Fantasma, Strider, Gavião Arqueiro e Firebrand, do jogo "Ghosts 'n' Goblins". Embora a Capcom não tenha anunciado a lista completa de novos lutadores, membros do fórum Gamefaqs, de acordo com o site Kotaku Brasil, afirmam ter descoberto em servidores da empresa imagens de heróis não anunciados. Entre eles estão Vergil, Nemesis, Frank West e Phoenix Wright (da Capcom), além de Punho de Ferro, Doutor Estranho, Rocket Raccoon e Nova (da Marvel).

Ao lado dos personagens, haverá oito novos cenários e modos de jogo e a produtora promete maior equilíbrio nas batalhas. Um modo espectador, que permite assistir aos confrontos pela internet, estará disponível.

Para justificar o lançamento de uma nova versão de Marvel Vs. Capcom 3 tão cedo, a Capcom anunciou um bizarro novo modo de jogo que estará presente na versão Ultimate do game: o Heroes and Heralds Mode, uma mistura de luta com card game!

Neste novo modo de jogo – que será um DLC gratuito – o jogador receberá decks de cards (com imagens de personagens célebres da Capcom e da Marvel), que oferecem habilidades especiais por certo período. E estas habilidades são bem variadas, desde invisibilidade até invulnerabilidade à qualquer tipo de magia!

Grafico: 8,5
Som: 8,5
Jogabilidade: 8,5
Diversão: 8,0

Além disso, a Capcom divulgou também um belo trailer em CG que utiliza aquele efeito de imagem tridimensional com profundidade para mostrar embates entre personagens de ambos os universos (inclusive alguns dos novos) de uma maneira realmente artística

Para completar, foi revelado ainda que Galactus – o último chefe do game – poderá ser controlado pelo jogador em um modo de jogo ainda não especificado. Este modo de jogo com o vilão também virá na forma de um DLC, que será disponibilizado logo após o lançamento do game.

Ultimate Marvel Vs. Capcom 3 será lançado no dia 15 de novembro, com versões para Playstation 3 e Xbox 360. Posteriormente, o PS Vita receberá sua versão do game.

Gavião Arqueiro - Um dos membros mais importantes dosVingadores, Hawkeye finalmente ganha seu espaço nos crossovers. O motivo? Ele vai aparecer nas telonas ano que vem no filme dos Avengers. De qualquer forma, sua presença é uma grata surpresa para os fãs de Clint Barton.

Motoqueiro Fantasma - O filme estrelado por Nicolas Cage pode não ser grande coisa, mas nos quadrinhos a coisa muda de figura: o Espírito da Vingança é um dos personagens mais populares da Marvel atualmente. Além disso, uma nova aventura cinematográfica será lançada ano que vem, o que justifica totalmente sua presença no game.

Dr. Estranho - Um dos personagens mais bizarros das HQs, o feiticeiro portador do Olho de Argamotto é inimigo mortal de Dormammu que, ironicamente, é seu sogro. Dono de uma das mentes mais brilhantes do Universo Marvel, Dr. Estranho está em alta nos quadrinhos e faz parte da formação atual dos Novos Vingadores.

Rocket Raccoon - O Guardião do Quadrante de Keystone é, sem dúvidas nenhuma, o personagem mais obscuro de elenco de UMvC3. Foi geneticamente modificado para se tornar bípede e inteligente como os humanos – só para poder tomar conta dos doentes mentais que foram isolados no quadrante em que vive e protege.

Nova – O jovem herói ganhou seus poderes cósmicos ao entrar na polícia intergalática Nova Corp. Foi também integrante dos Novos Guerreiros durante muito tempo e grande participação na saga Aniquilação.

Punho de Ferro – Ele pode não ser um personagem tão conhecido, mas está na ativa desde 1974. O interessante é que Dentes-de-Sabre, inimigo mortal de Wolverine, surgiu em uma de suas histórias. Praticante de artes marciais, Iron Fist (como é conhecido nos EUA) é mais um membro dos Novos Vingadores a participar do game… pelo visto a Marvel quer mesmo divulgar o grupo!

Rayman Origins é um jogo de plataforma desenvolvido e publicado pela Ubisoft para PlayStation 3, Wii, Xbox 360, Nintendo 3DS, PlayStation Vita[3] e Microsoft Windows.[2] O jogo foi lançado em 15 de novembro, 2011 na América do Norte, 24 de novembro de 2011 na Austrália e 25 novembro de 2011 na Europa para PlayStation 3, Xbox 360 e Wii. Também será lançado para Nintendo 3DS, PlayStation Vita e Windows em datas posteriores.

A história segue Rayman mais o seu amigo Globox e dois teensies que como eles lutam contra os Darktoons e outras criaturas do mal que infectaram a Glade dos Sonhos, terra natal de Rayman.

Rayman Origins era para contar o pormenor e a origem dos primeiros tempos do seu personagem-título. Situado no Glades of Dreams, um mundo criado pela Bubble Dreamer, uma criatura que assume diferentes formas ao longo do jogo, seus pesadelos eram para ter começado a transformar o mundo, os bons Electoons transformam-se nos Darktoons e criaturas do mal aparecem, Rayman e seus amigos devem parar com isso e salvar a Glades of Dreams.

O jogo apresenta personagens e criaturas do primeiro jogo da série, como Betilla a Fada. Ubisoft estava comercializando o jogo como uma história de origens, em que é explicado como um Rayman imaturo e incontrolável e o seu companheiro Globox tornaram-se os heróis de Rayman 2: The Great Escape, e nos jogos mais tarde,com os personagens esportivos mais imaturos e personalidades que aparentemente possuíam antes dos eventos de jogos mais tardios da série.O jogo é considerado acessível para jogadores não familiarizados com a série Rayman.

Rayman Origins é um jogo de plataformas, simultaneamente jogável até quatro jogadores locais, que podem entrar ou sair do jogo a qualquer momento. Os jogadores podem optar por controlar tanto Rayman, Globox ou dois Teensies, com trajes adicionais disponíveis conforme o jogo progride.

Os jogadores viajam através de cada nível, lutando contra inimigos e resgatando Electoons que estão presos. Conforme o jogo avança, os jogadores ganham novas habilidades, como correr pelas paredes, deslizando no ar após o salto e encolhendo de tamanho que lhes permita chegar a novas áreas. Em determinados segmentos os jogadores montam um mosquito, onde os jogadores podem disparar contra os inimigos ou chupa-los e expeli-los. Se uma personagem é atingida por um inimigo ou obstáculo, ele vai dilatar até que um outro jogador possa trazê-lo de volta para o jogo, batendo-lhe, semelhante ao New Super Mario Bros. Wii, embora os jogadores possam colecionar corações que irão protegê-los. No entanto, se todos os jogadores são dilatados simultaneamente, ou se um personagem é atingido durante o jogo para um jogador, o jogo retorna para o último checkpoint. Ao longo de cada nível, os jogadores podem coletar Lums dourados, e quando um personagem recolhe um "King" Lum temporariamente dobra o valor dos Lums.A fim de progredir através de certas partes da história, os jogadores precisam de Electoons. Cada nível tem escondido segmentos com quebra-cabeças onde os jogadores devem resolver diversos puzzles, a fim de libertar os Electoons enjaulados no final. Electoons podem ser obtidos também através da recolha de uma certa quantidade de Lums dentro de um nível, com jogadores a serem premiado com uma medalha se recolherem todos os Lums. Depois de certos níveis completos, os jogadores podem aceder um modo time trial em que eles têm de correr o nível o mais rápido possível para ganhar mais Electoons, com troféus disponíveis para o tempo mais rápido. Os jogadores também podem desbloquear níveis especiais "arca do tesouro", em que devem perseguir um baú do tesouro fugitivo através de um curso perigoso.Completando estes desafios os jogadores recebem um rubi "dentes" e quando os jogadores tiverem recolhido todos eles, concedem acesso a mundo adicional, chamado The Stars of the Livid Dead Tour.

O jogo foi anunciado oficialmente no final da conferência da Ubisoft de imprensa na E3 2010 como um título para download por episódios para PlayStation Network e Xbox Live Arcade com o lançamento no PC, Nintendo 3DS, iPad e iPhone "para ser considerado".O primeiro episódio era originalmente para ser lançado até o final de 2010, mas foi adiada até 2011.Após a escassez de informações no novo ano, o projeto foi confirmado como vivo em Abril de 2011.Em Maio de 2011, foi anunciado que o jogo foi expandido para um titulo de retalho, com tentativa de lançamento no 4ºQ de 2011.

Graficos: 10
Som: 9,5
Jogabilidade: 9,5
Diversão: 10

Rayman Origins foi bem recebido pela critica especializada mantendo uma média de 88% e 87% no site Metacritic para Xbox 360 e PlayStation 3 respectivamente.

A polêmica continua. Dante e os Belmont já se renderam à ocidentalização. Mas os protagonistas de El Shaddai continuarão seguindo o tom das produções orientais, segundo o diretor do título, Takeyasu Sawaki.

"Como um criador japonês, quero fazer algo que apenas japoneses podem fazer. Não quero seguir os passos dos criadores ocidentais." Sobre como é trabalhar com equipes ao redor do mundo, Sawaki comenta: "Acho, por exemplo, que americanos ou europeus são muito incisivos e insistem demais nas suas opiniões. São muito diferentes dos japoneses", declarou ao Gamasutra. O designer comenta ainda que ouve muitas propostas das equipes de outros países que estão colaborando no jogo, mas, no final, faz apenas o que lhe parece correto para o título.

O jogo se baseia em um evangelho apócrifo. Na trama, o guerreiro puro Enoch aceita trabalhar para Deus e combater demônios. Assista a um trailer do estilizadíssimo jogo:

Você já ouviu falar de El Shaddai? Não estamos falando do nome que você, possivelmente, já ouviu ser relacionado a algum culto religioso – mas é quase isso. O "nosso" El Shaddai: Ascension of the Metatron é um jogo baseado no Velho Testamento.

Desenvolvido pela Ignition Entertainment, o game de ação conta a história de Enoque, pai de Matusalém e avô de Noé (aquele da Arca), e é baseado no que conta o seu Livro: a queda dos anjos conhecidos como Vigias, sua reprodução com os humanos, e a época antes do grande Dilúvio. Na versão para Xbox 360 e PlayStation, o patriarca cristão é um guerreiro dos céus que luta para redimir a humanidade, lutando contra essas criaturas para evitar que Deus inunde o mundo. Seu principal companheiro é um tal de Lúcifer.

Depois de usar deuses mitológicos e a figura do diabo em jogos como "Doom", "God of War", "Devil May Cry" e "Battle for Asgard", agora surge um novo jogo, onde o Deus da Bília é invocado.

Graficos: 8,5
Som: 9,0
Jogabilidade: 8,0
Diversão: 8,0

"As mitologias religiosas ocidentais são uma espécie de tabu na cultura popular. É complicado mexer com a Bíblia, a menos que você esteja tentando fazer algo didático", disse ele. "Sentimos que a maioria dos cristãos do Ocidente não conhece esta história. Decidimos apresentar a história modernizada no jogo, porque ele é um bom modelo ao caçar anjos caídos, trazendo-os de volta para enfrentar a justiça nos Céus."

Bettenhausen disse ainda que a empresa fez uma releitura da história do Livro de Enoque, tomando muito cuidado para não chatear os fiéis. "Não há nada ali que possa ofender, mas pode fazer cristãos tradicionais ocidentais se perguntarem sobre esse relato de Gênesis. Não queremos fazer nenhum marketing explorando a fé alheia.", disse ele.

Na história, sete anjos foram enviados à Terra para viver entre os seres humanos. Os anjos inesperadamente apaixonaram-se pelos seres humanos de quem deveriam zelar e os seres humanos, do mesmo modo, começou a adorar os anjos mais que a Deus Todo-Poderoso (ou El Shaddai, em hebraico). Do relacionamento de humanos e anjos, surge uma nova raça, os chamados Nefilins, que ameaçam destruir o mundo.

Deus decidiu restaurar a ordem e envia um ser humano para enfrentar os anjos e livrar o mundo dos nefilins. Surge então Enoque, um homem bom que havia sido chamado para o céu. De volta à Terra, ele sai em busca dos anjos e da Torre de Babel. Cada andar da torre é um reflexo de um dos anjos caídos, onde o surrealismo surge com força total no game que possui versões para PlayStation 3 e Xbox 360.

Lançado no Japão em abril, o jogo se tornou um sucesso instantâneo entre os fãs de desenhos japoneses do tipo anime, que apreciaram seu estilo de arte e movimentos. Logo surgiram grupos de fãs e as convenções de gamers no Japão testemunhou os primeiros cosplayers (fãs que se vestem como seus personagens favoritos) de El Shaddai.

"Ficamos impressionados porque no Japão você raramente vê surgir um grupo de fãs antes de o produto se popularizar," disse Bettenhausen. "Na ComicCon em San Diego (em julho), já tivemos cosplayers americanos. Foi muito legal ver isso acontecendo"

Para os criadores, a história apela para os jogadores do sexo masculino e feminino, e por isso acreditam que podem alcançar um sucesso ainda maior.

"O que realmente vai surpreendê-lo em El Shaddai, além dos gráficos estranhos, e a história, diferente de tudo que você já viu, é a experiência de jogar num cenário que muda a cada momento", disse Bettenhausen.

Velvet

Velvet Assassin conta a história de Violette Summer, uma espiã britânica da Segunda Guerra Mundial. Apesar de a personagem ser fictícia, é baseada numa heroína real, cujo nome era Violette Szabo. Em 1945, aos 23 anos, Violette Szabo foi aprisionada pelo exército nazista, torturada e assassinada. Apesar da pouca idade, a espiã realizou inúmeras missões secretas que foram essenciais para a vitória dos Aliados na guerra.

O jogo será no mesmo estilo de Metal Gear Solid e Splinter Cell, porém terá uma jogabilidade mais elaborada, contando com cerca de 50 formas sileciosas e diferenciadas de matar. Algumas missões do jogo foram vividas de verdade por Szabo, e em Velvet Assassin, o jogador percorrerá os sonhos da heroína, como se recordasse os acontecimentos vividos antes de sua prisão.

Desta vez, não cabe ao jogador empregar duas ou três armas, vestir a farda de militar e partir diretamente para a guerra em perspectiva de primeira pessoa. Não senhor: o assunto aqui é furtividade, mesmo em plena Segunda Guerra Mundial. Os desenvolvedores da Replay Studios relembraram uma heroína britânica da guerra chamada Violette Szabo e resolveram criar um game com base nisso.

De modo semelhante a grandes franquias como Hitman ou Metal Gear Solid, o jogador deve mergulhar nas sombras e na discrição para eliminar, pouco a pouco, os soldados adversários. Sim, os nazistas são os inimigos, mas nada de causar o caos abertamente. Violette Summer (nome da assassina no game) é capaz de desestabilizar as bases adversárias de forma silenciosa com muitas, mas muitas mortes.

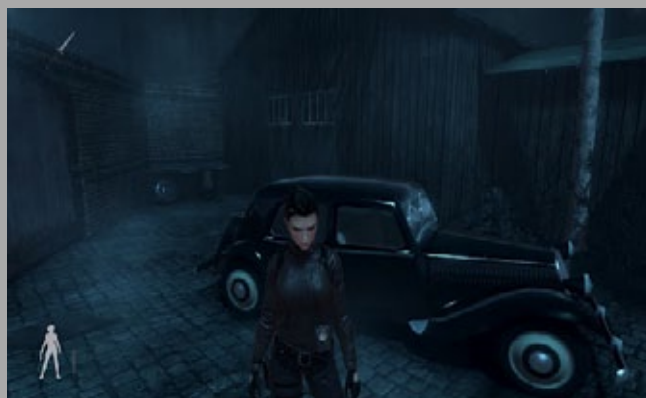



Grafico: 7,5
Som: 8,0
Jogabilidade: 6,5
Diversão: 6,5

Assassin noctalis

Ficou claro que Velvet Assassin foi distribuído com a falta de um polimento geral. Ainda assim, o núcleo central do jogo permaneceu sólido: a atmosfera de guerra. Prestando atenção nos fatos que rondam a personagem principal, o jogador percebe que a Segunda Guerra Mundial foi muito mais que troca de tiros entre certos países. Foi uma época de medo e terror.

A brutalidade do evento que marcou a humanidade aparece fortemente em alguns momentos. Pouco a pouco, a terra devastada relembra a injustiça de muitos acontecimentos dentro da Segunda Guerra Mundial e dá motivo de sobra para que o jogador possa fatiar os inimigos de forma através da protagonista principal.

Violette Summer é uma assassina britânica que foi enviada para causar estrago no exército alemão. Logo de início, o jogador percebe que a heroína se deu mal em uma das missões, pois ela aparece em um hospital. A morfina rola solta e faz com que a assassina relembre empreitadas realizadas no passado. É aí que o gamer começa a aprender a jogabilidade de Velvet Assassin: através dos "flashbacks" de Violette.

É um jogo eletrônico de plataforma/RPG produzido pela Intelligent Systems. Foi planejado para o GameCube, mas com a chegada do Wii, a Nintendo lançou-o no novo console. Traz os principais personagens do Reino dos Cogumelos em uma grande aventura com toques de RPG e muita plataforma. A grande novidade desta versão é a possibilidade de alternar entre um visual 2D e 3D, abrindo novas possibilidades de vencer os desafios. O jogo tem um grande visual, que já é marca registrada da série e você vai querer jogar muitas e muitas vezes sem enjoar. O game tem termos usados em RPGs, como HP (Health Points, conhecido também como Heart Points, na série Mario), ataque e defesa.

Count Bleck: é o principal antagonista do jogo. Tem uma história triste até se tornar vilão. Possui um humor sarcástico e sua risada principal sempre termina em "BLECK!".

Nastasia: assistente de Count Bleck. Possui a habilidade de converter seus inimigos, para que fiquem ao lado de Bleck.

Dimentio: um brincalhão mágico, com a capacidade de usar o "flip" (mudar de dimensão). Acaba sendo revelado como o verdadeiro vilão do jogo.

Mimi: uma garota mimada e nervosa. Possui a habilidade de se transformar.

O'Chuncks: forte, mas possui uma inteligência baixa. Alguns erros que estão no jogo: "'ere" e "Maria".

Mario: depois de ser consultado por Bestovius em Chapter 1-1 tem a habilidade de virar de 2D para 3D.

Peach: pode planar com seu guarda-sol.

Bowser: pode soltar fogo. Seu ataque é o dobro dos outros personagens.

Luigi: tem um super pulo. Por um tempo foi transformado em Mr. L, um aliado de Count Bleck.

Graficos: 7,0
Som: 8,5
Jogabilidade: 9,0
Diversão: 8,0

Na cena, antes do menu principal, mostra Peach e Bowser num casamento forçado, realizado por Count. Toda Koopa Tropa está vendo o casamento e Luigi acorda entre eles. Ele tenta impedir, mas Count Bleck termina a cerimônia e a Chaos Heart é criada. Voltando ao jogo, é mostrado as cenas antes do casamento, na qual Luigi e Mario recebem a notícia de que Peach foi sequestrada. Sem pensar duas vezes, suspeitam de Bowser e vão para seu castelo. Lá, Count Bleck interrompe a luta dos três (Bowser já fica enfurecido pela presença dos Irmãos Mario) e revela que sequestrou Peach. Abri um vórtice gigante que leva Bowser, Luigi e a Koopa Tropa (logo, cronologicamente, a cena a seguir é a que vem antes do menu principal). Ao ser acordado por uma borboleta, Mario é lavado para Flipside pela mesma (Tippi,uma Pixl). Lá, conhece Merlon e a história dos Pure Hearts e vai encontrar o próximo Pure Heart.

A história de "Super Paper Mario" começa improvável: Princess Peach e Bowser se casam. Calma, o mundo não está totalmente perdido: é que, na verdade, há um novo vilão na jogada, o egocêntrico Count Bleck, que dá um jeito de citar o próprio nome a cada frase que solta. Ele obriga os dois a se unirem pelos sagrados laços do matrimônio, para fazer cumprir uma profecia que diz que o aontecimento criaria o Chaos Heart e destruiria toda a existência.

Como certas coisas não mudam mesmo, sobra para Mario salvar o dia. Se serve de consolo, ao menos o herói tem a companhia de vários personagens durante a aventura: além do bigodudo, Princess Peach, Luigi e Bowser também são controláveis, cada um com as suas características específicas.

Luigi tem o salto mais longo, enquanto Bowser, que infringe o dobro de danos aos inimigos, ataca com bolas de fogo, e Princess Peach usa sua sombrinha para planar durante um pulo e para se proteger das ameaças. Mas é Mario que tem a habilidade mais importante: ao pressionar o botão A, a perspectiva bidimensional é rotacionada para 3D, revelando novas áreas, inimigos, segredos e com fundamental papel na solução de vários enigmas.

Sessão Retro
SEMP
SESSÃO RETRO

SESSAO RETRO

Luigi's
Mansion

Luigi's
Mansion

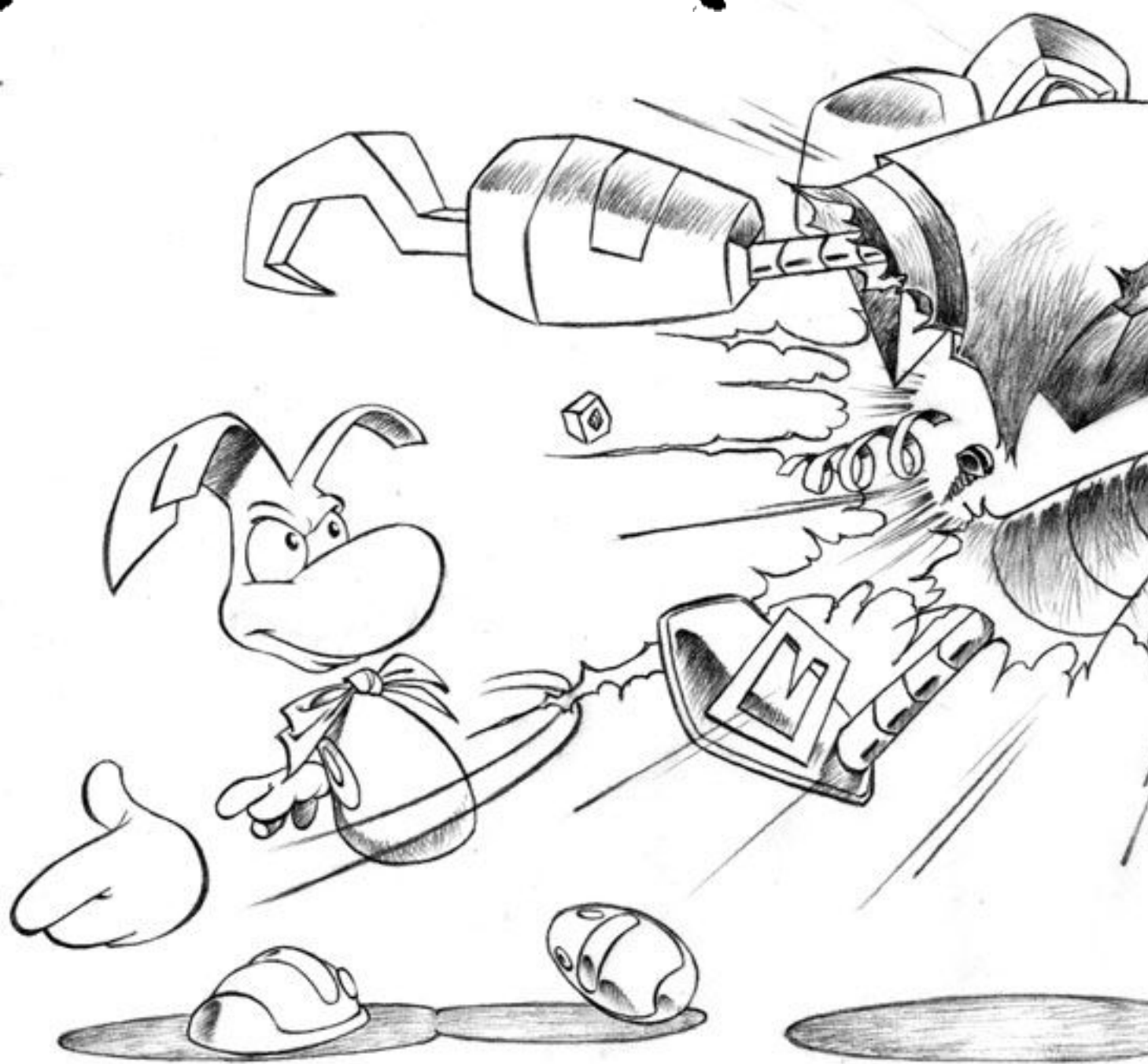
Poderiamos falar sobre o Mario ou alguma outra Aventura para esteconsole mas o porque de não falarmos de Luigi sendo que o jogo é tão magniofico nao devendo em nada para os jogos de mario e muitas vezes até mesmo superando as espectativas, devemos ter em mente que o jogo se passa em uma manssão mal assombrada e luigi tem de encontrar o mario tanto que você ouvira varias vezes ele falando " Mario".
Diversos fantasmas estão no jogo para nos asxsombrar e nos divertir então a seguir falaremos um pouco deste jogo.
Luigi's Mansion foi o primeiro jogo lançado para GameCube estrelando no Ocidente ao fim de 2001. No jogo você é Luigi, o irmão do famoso personagem Mario, e deve ir em busca do seu irmão capturado pelos Boos em uma mansão que Luigi ganhou num prêmio. Para a aventura Luigi conta com a ajuda do Doctor Elvin Gadd, que irá auxilia-lo duranto o jogo.

Durante o jogo, Luigi utiliza o Poltergust 3000, um aspirador criado pelo Dr. E. Gadd que é capaz de sugar os fantasmas da mansão(comparado ao F.L.U.D.D. com Mario em Super Mario Sunshine[que também é criado pelo Dr. E. Gadd]). Além do Game Boy Horror, um aparelho também criado pelo Dr., que é um Game Boy Color que é utilizado para se comunicar com E. Gadd.

No decorrer do jogo, Luigi encontra chaves, que são utilizadas para acessar outras áreas da mansão. Nessa áreas, Luigi pode achar outros fantasmas, inclusive moradores da mansão, que são bosses do jogo.

Você pega diversos itens como: chapéu do Mario, luva do Mario, estrela do Mario, carta do Mario, diver

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Rayman 2
The Great Escape

Rayman 2: The Great Escape é um jogo para video-game criado pela Ubisoft e lançado no dia 6 de janeiro de 1999. Seu primeiro lançamento foi para Nintendo 64, PC, Dreamcast e PlayStation, e mais tarde foi adaptado para o PlayStation 2 como Rayman 2: Revolution, para Game Boy Color como Rayman 2 Forever, para Nintendo DS como Rayman DS, para Nintendo 3DS como "Rayman 3D" e para iPhone/iPod Touch como Rayman 2: The Grat Escape.

Rayman é capturado e levado à Nave Prisão e ,lá, encontra seu amigo Globox. Este diz que os dois precisam ir resgatar a fada Ly, que é capaz de devolver os poderes de Rayman. Para escaparem dali, Globox dá a Rayman um Lume de Prata e Rayman descobre que pode disparar pequenas "bolas" de suas mãos, graças ao lume de prata. Assim, Rayman abre um túnel para escapar da nave, mas qual não é a sua surpresa quando descobre que a nave está voando acima das nuvens? Infelizmente, Globox também escorrega pelo túnel, e acaba se separando de Rayman quando o empurra (sem querer) para o precipício abaixo do navio.

A Sala das Portas ou O Salão dos Portais são o mesmo lugar. Este lugar nunca havia sido aberto antes. Neste local, você poderá se mover pelas dimensões, mesmo que elas sejam distintas. A primeira coisa que se vê No Salão dos Portais, é a Clareira do Mato da Fada, o lugar para onde levaram Ly. Cada vez que você passar uma fase, irá para este salão para passar para o próximo nível

Depois de ter escapado da Nave Prisão, Rayman se perde de Globox e começa a procurar por ele. No caminho, ele encontra os filhos de Globox e eles dizem que piratas malvados levaram a fada Ly para um lugar secreto dentro da caverna em que eles se postam. Sem pensar duas vezes, Rayman entra na caverna, esperando que Ly vá ajudá-lo a recuperar seus poderes, porém, o que encontra é uma caverna sem saída, com uma gaiola pendurada em um galho de árvore. Rayman abre a gaiola disparando lumes, (esse será o seu principal poder no jogo) e dela saem quatro anãozinhos, um deles com uma espécie de coroa na cabeça, dizendo ser o Rei dos Diminutos. Ele diz que Ly foi levada para um lugar mágico chamado A Sala das Portas e que para se chegar até ela serão necessários os lumes amarelos que formam o O Coração do Mundo (por isso será importante que você colete muitos lumes). Se você tiver lumes suficientes, poderá passar para A Sala das Portas. Se seus lumes não forem suficientes, você deverá voltar na fase para pegar os lumes restantes.

Esta fase é um modelo do resto das fases que você irá enfrentar. No final dela, você irá destruir a máquina que aprisiona Ly, assim, libertando-a. Ela irá te dar um poder novo. Este poder consiste em um lume de prata fortificado, que pode te pendurar em um aro especial e será, juntamente com o helicóptero, seu único poder até a fase O Pavilhão.

KLONOA 2
Lunatea's Veil
SEMP

KLONOA 2
Lunatea's Veil

Klonoa 2: Lunatea's Veil (também conhecido como Klonoa dos Ventos 2: Coisas que o Mundo Quer Esquecer) é um video game da Namco para PlayStation 2 lançado em 2000. Nele, Klonoa e seus novos amigos se envolvem em uma nova jornada para salvar Lunatea e desvendar os segredos do mundo encantado. Há dezenas de áreas neste jogo. Muitas são sem igual, incluindo boarding, inimigos estranhos e entretores, e mudanças perceptuais dinâmicas. O jogo usa cel-shading nos personagens.

Klonoa Herói do jogo, conhecido como "Viajante dos Sonhos", aquele que foi chamado para salvar mundos de sonhos. Ele sempre usa um anel sem igual contendo poderes mágicos. No início do game, ele está no meio do mar, quando è salvo por Popka e Lolo. Klonoa è o personagem jogavel

Lolo Sacerdotisa em treinamento que falhou no teste. Após conhecer Klonoa, ela foi chamada pela Grande Sacerdotisa para ajudar Klonoa. No jogo ela fornece poderes mágicos do anel do Klonoa. Ela parece ter sentimentos ocultos por Klonoa, especialmente quando Tat implicou com ela por causa disso.

Popka Amigo da Lolo, arrogante mas fácil para acompanhar. Ele é um bobo da corte e ajudante do Klonoa ocasionalmente. Com o segundo jogador, aperte Start que Popka vai aparecer, apertando quadrado, Popka faz Klonoa dar um super pulo, muito útil as vezes em fases difíceis.

Baguji Sábio de Lunatea, as vezes fala para o jogador sobre Leorina e outras coisas do jogo. Depois de terminar todas as Visões do Reino, o jogadro deverá prosseguir a Ilha de Baguji para ele dizer onde Klonoa deverá ir.

Leorina A vilã da historia que quer o anel de Klonoa para uma vingança. Consegue copia-lo, mas a esmeralda no anel è vermelha. Quando vai enfrentar Klonoa cara-a-cara, è pega por uma maldição que a transforma numa espécie de inseto gigante. Na última batalha do game, Leorina ajuda Klonoa dando a ele mais força ao anel, para Klonoa enfrentar o Rei de Sorrow.

Tat A ajudante de Leorina, atrapalha na maioria das vezes, principalmente em Joilant.

Rei de Sorrow (Rei da Tristeza) Vilão principal, rei de Sorrow, o reino da tristeza. Enfrenta Klonoa como um monstro que pode fazer armadilhas (1ª batalha) e como ele mesmo, protegido com um escudo de força negra (2ª batalha). Ele morre no final do jogo e vira energia.

Blinx é o que se pode chamar de um jogo realmente revolucionário. Criado pelo designer Naoto Oshima, produtor que participou de títulos como Sonic, NiGHTS e Shenmue, o game mexe com um quesito chamativo: viagem no tempo. Até aí nada de novo... o detalhe é que, usando o disco rígido do Xbox, seu jogo é gravado envolvendo cerca de 200MB de espaço livre. Sendo assim, quando você morre, o jogo é literalmente rebobinado na frente de seus olhos, parando em um determinado ponto onde você pode recomeçar.

Além disso, Blinx parece trazer alguma coisa de NiGHTS... Não dá para dizer ao certo se são os gráficos, o design do personagem ou excentricidade dos acontecimentos... mas a essência do jogo do Sonic Team esta lá de alguma forma. Você controla o gato Blinx por curtas fases com alguns objetivos específicos. Para matar as criaturas, Blinx usa seu relógio aspirador para sugar o lixo espalhado pelas fases e utiliza-o como munição para despachar essas inoportunas bolhas coloridas.

Espalhados pela fase ou liberados pelos malvados derrotados estão cristais coloridos. Eles devem ser colecionados de quatro em quatro, com pelo menos três da mesma cor. Dependendo da cor você recebe um poder temporal diferente. Os poderes temporais se manifestam na forma de controles de videocassete. ´Stop´ permite que você congele todo o mundo e supere obstáculos. ´Rewind´ serve como uma vida extra, desfazendo possíveis erros que você tenha cometido (isso desfaz as coisas boas também, infelizmente).

Mas talvez um dos mais interessantes seja o ´Record´: você grava uma cópia sua, que irá servir de ajuda para resolver inúmeros quebra-cabeças. Um exemplo: você precisa atravessar uma grade alta com a ajuda de uma gangorra. Grave você mesmo pulando de um lado que sua cópia irá servir de impulso para sua versão verdadeira.

SESSÃO ANIMES

ASTRO
BOY

Foi um mangaká (desenhista de mangás) que influenciou muito esse estilo. Por isso, é lembrado por muitos no Japão como o "pai do mangá moderno".

Sua grande produtividade e suas técnicas e gêneros pioneiros transformaram o mundo das histórias em quadrinho no Japão. Ele não é o inventor dos mangás, ele é o autor que os popularizou. O desenho de Tezuka é facilmente identificável: o traço é claro, as imagens, simples, o enquadramento cinematográfico e o humor têm sempre seu lugar. O autor nunca hesita em se colocar em cena, com sua silhueta reconhecível principalmente por sua boina e seus óculos grossos. Ele, no entanto, não se coloca sempre em bons papéis e é expulso de cena às vezes.

Uma indicação de sua produtividade: a sua obra completa publicada no Japão reuniu cerca de 400 volumes, mais de 80.000 páginas (na verdade, sua obra completa chega a mais de 700 mangás com mais de 150.000 páginas).A grande maioria dessas obras nunca foi traduzida do original japonês e continua inacessível aos leitores do Ocidente.

Nascido em Toyonaka, distrito de Osaka, a família mudou-se para Takarazuka quando ele tinha apenas cinco anos.

Seus pais estimulavam muito a criatividade dos filhos (ele tinha um irmão e uma irmã mais novos). Sua mãe levava-os para concertos e para as peças do famoso Teatro de Takarazuka e seu pai tinha um projetor de filmes em que exibia, por exemplo, O Marinheiro Popeye, Betty Boop e Mickey Mouse. Influenciado por animações da Max Fleischer e Walt Disney, mais tarde Osamu diria que assistiu à Bambi mais de 80 vezes.

Nascido em Toyonaka, distrito de Osaka, a família mudou-se para Takarazuka quando ele tinha apenas cinco anos.

Seus pais estimulavam muito a criatividade dos filhos (ele tinha um irmão e uma irmã mais novos). Sua mãe levava-os para concertos e para as peças do famoso Teatro de Takarazuka e seu pai tinha um projetor de filmes em que exibia, por exemplo, O Marinheiro Popeye, Betty Boop e Mickey Mouse. Influenciado por animações da Max Fleischer e Walt Disney, mais tarde Osamu diria que assistiu à Bambi mais de 80 vezes.

Já nessa época ele fazia histórias em quadrinhos e criava personagens, muitos dos quais baseados em seus amigos e professores, ou, como o Higeoyaji, baseado em um desenho que um amigo fez do próprio pai. Quanto aos amigos, se inicialmente ele tinha problemas com as crianças da mesma idade, pouco depois participava dos clubes de história, geografia e música na escola e chegou mesmo a criar um clube para estudos sobre insetos. Ao andar pelos campos de Takarazuka para recolher e estudar insetos, ele adquiriu o senso de preservação do meio ambiente que apareceria posteriormente.

Quando se iniciou a Segunda Guerra Mundial, Osamu tinha onze anos e acabou trabalhando em uma fábrica nos anos finais desta. A guerra marcaria sua visão de mundo e a paz e o apreço à vida se tornariam valores defendidos por ele em suas obras.

ASTRO BOY

É um mangá de Osamu Tezuka produzido de abril de 1952 a março de 1968, ganhando diversas adaptações para a televisão em anime.

Por ter sido a primeira série animada exibida no Japão, tornou-se referência na área. As transmissões tiveram início a partir de 1963, com seu sucesso deram origem à indústria japonesa de animação.

Um longa-metragem em 3D, foi lançado em 2009

CLASSIFICADOS

Orkut/ Facebook = Lilium Store
Blog = lilium-store.zip.net
MSN = lilium-store@hotmail.com.br

Email = lilium-store@bol.com.br

Importados, artigos em geral como acessórios, Cosplay, artesanatos.
Lema da Lilium: " se existe e é legalizado posso conseguir um orçamento ^^"

Namtar Asakku